CLUBE DOS APPLEMANIACOS

CAIXA POSTAL 54131, SAO PAULO - SP, CEP 01296

CARTA CIRCULAR - ANO III - NUMERO 6 OUTUBRO de 1986

Caros Appleamigos,

Este mes temos uma serie de novidades, detalhadas na materia "Novos Rumos". A partir desta Carta Circular contamos com as colaboracoes do Capitao Safari e da Lady Software. Esperamos que voces vao gostar dos novos temas. Solicitamos que enviem suas cartas enderecadas ao Capitao Safari e Lady Software apenas com os assuntos que eles se propoem a responder. Lembramos que o Capitao Safari so respondera sobre as aventuras apresentadas nas Cartas Circulares e Lady Software so respondera as perguntas publicadas. Duvidas sobre as encomendas devem ser dirigidas a Tinkerbell. Assuntos Diversos Nao Identificados (ADNI's) podem ser dirigidos a mim (Capitao Gancho).

Ha insistentes rumores que logo faltarao bytes na praca. Isto nao e verdade. O gerente da nossa agencia dos Correios pediu que informassemos aos associados para nao fazerem filas na frente de nossa caixa postal.

NOVIDADES NO ACERVO

Este mes estamos acrescentando 39 lados de disquetes e 920 paginas de manuais ao acervo, conforme indicado na Lista Suplementar de outubro/86 (anexa). Todos os itens que constavam na lista de setembro constam tambem na lista de outubro, sendo que os itens novos do mes de outubro estao assinalados com "*". As descricoes dos itens que estao entrando no Especial do Mes se encontram junto com a Lista Suplementar.

NOVOS RUMOS

Este mes estamos implantando algumas modificacoes na correspondencia mensal do Clube. Em primeiro lugar, alteramos completamente o layout do formulario de pedido para destacar melhor as normas e os precos para os itens oferecidos. A estrutura dos precos nao se alterou e nem poderia. Na Quota Mensal Normal alteramos o numero de manuais de 15 para 16 e no Especial do Mes aumentamos o numero de disquetes de 3 para 4. Os demais itens ficaram como no mes passado. Esperamos que o novo formulario facilitara o preenchimento, principalmente para os novos associados.

No mes passado aumentamos a Carta Circular de 8 para 12 paginas e agora em outubro continuamos com 12 paginas. Para ajudar a preencher todo este espaco, contamos com a colaboracao de 2 companheiros, o Capitao Safari e a Lady Software. Eles prepararam suas proprias introducoes e concordaram em participar na condicao de nao alterarmos os textos apresentados e de ajuda-los nas suas campanhas politicas (ambos sao candidatos). O Clube

nao se responsabiliza por eventuais erros nas contribuicoes da Lady e do Safari. A propaganda politica gratuita apresentada no final desta Carta Circular nao constitui um endorso das plataformas politicas de ambos.

O objetivo de ampliar a Carta Circular e criar condicoes de lancar nos proximos meses um jornalzinho ou revistinha reunindo os assuntos de interesse geral. A Carta Circular permanecera numa forma reduzida (talvez com 4 paginas) para atender aos assuntos especificos do dia-a-dia do Clube. O novo jornalzinho tera 8 ou 12 paginas e sera oferecido gratuitamente (por enquanto) para os associados. Com esta medida, pretendemos criar condicoes de promover o Clube atraves do jornalzinho e oferecer assinaturas mesmo para nao-associados. Solicitamos ideias para os assuntos ou "colunas" que podem ser publicados no jornalzinho. Tambem estamos procurando um bom nome para o jornalzinho. Alguem tem uma boa sugestao?

Ha muito tempo estamos pensando em alterar a venda das Coletaneas para uma "assinatura" anual com a opcao uma vez por trimestre de adquirir os numeros atrasados. Esta mudanca esta se tornando uma necessidade para ordenar e organizar melhor nosso fluxo de trabalho. Acreditamos que esta mudanca nao sera muito incomoda para os fas das Coletaneas. Este novo sistema nos proporcionaria a possibilidade de identificar os nao-assinantes para receber propaganda especifica vendendo as virtudes das Coletaneas. No momento estamos pensando em implantar o sistema de assinaturas em dezembro.

Alguns associados tem comentado recentemente que as revistas estrangeiras como NIBBLE, A+ e INCIDER nao chegam ate suas cidades. Queremos sabe se esta situacao e mais generalizada e se os associados acham viavel a ideia do fornecimento destas revistas atraves do Clube.

CHAMADAS PARA REGRAVACAO

Este mes conseguimos solucionar alguns problemas que foram levantados pelos associados. Recebemos a versao 1.1 de BOOKENDS que funciona em 64K e consequentemente, quem tiver a versao anterior (que nao funcionava) no codigo D-141/B deve nos devolver o disquete para regravacao. A mesma coisa aconteceu com SWORD OF KADASH (S-109) que nao estava criando o "Character Disk". Solicitamos devolve-lo para regravar o lado B.

MATHEMAGIC e APPLE CILIN II foram desprotegidos e transferidos para o Grupo D. Aceitaremos a devolucao de E-033/A para ser regravado com D-149/B e a devolucao de E-018/A para ser regravado com D-163/A.

Descobrimos agora que RAMBO (S-119/B) e RAMBO PART II(S-120/A) sao identicos. Aparentemente, S-120/A devera permanecer no acervo por ter o titulo mais correto. Aceitaremos a devolucao de S-119/B para regravacao com algum outro programa.

Pedimos para que os disquetes acima indicados (etiquetados pelo Clube) sejam enviados para regravacao (bem acondicionados) junto com os pedidos e os devolveremos com as encomendas.

OBSERVACOES / CHAMADAS SOBRE PROGRAMAS

1. MACIEIRA ***** de Belem nos alertou que existe um bug na sua contribuicao para a Coletanea de julho/86 no programa AVISO ROTATIVO. Na linha 63160 voce deve acrescentar o comando "END" no final.

2. Descobrimos que o PINPOINT (G-025) nao funciona com a impressora Epson. Examinando a propaganda deste programa nas revistas, descobrimos que os "drivers" para as impressoras mais comuns no Brasil sao vendidos a parte num disquete que custa apenas US$ 8,00. Assim que encontrarmos este avisaremos via Carta Circular.

3. Em agosto colocamos no Especial do Mes o processador de textos MULTISCRIBE (G-030). Muitos associados ficaram entusiasmadissimos com o programa e sabemos que alguns tiveram o trabalho de criar novas fontes com caracteres acentuados. Gostariamos de publicar numa Coletanea especial reunindo essas fontes especiais e a CAPITAO TORMENTA esta preparando um resumo dos comandos em portugues que incluiremos tambem. Solicitamos enviar as fontes em disquetes formatados em PRODOS e os contribuintes receberao seus disquetes de volta gravados com esta coletanea.

4. Ainda sobre MULTISCRIBE (G-030), observamos que as opcoes CLOCK, CALENDAR, etc. nao funcionam e nao encontramos nenhuma explicacao no manual. Estamos imaginando que estas rotinas do programa CATALYST 3.0 podem ser transferidas para MULTISCRIBE. Ja temos o programa CATALYST 3.0, mas nao temos o manual que deve explicar o procedimento correto. Se alguem tiver este manual, e favor entrar em contato com o Clube.

5. MR. COPIA de Santos descobriu que no PRINT SHOP DEMO (D-262/B), com o comando CTRL-A podemos selecionar um demo de telas em alta resolucao com animacao.

6. No jogo ALICE IN WONDERLAND (S-127) para ver o menu segure os 2 botoes do joystick e empurre a alavanca para baixo.

7. TIME IS MONEY (D-111/B) so pode ser configurado para 80 colunas no IIe.

8. WORDSTAR 3.33 (A-039/A) so pode ser configurado pelo GP INSTALL (A-039/B) e este nao permite configurar o programa para maiusculas/minusculas via software (como existe na versao 3.02). Quem nao tiver maiusculas/minusculas no teclado devera providenciar a "Shift-Key Modification" (recomendamos muito), ou podera nos devolver A-039/A para regravacao com A-002/B. Neste caso, regravaremos GP INSTALL com o programa de instalacao da versao 3.02 de WORDSTAR. Nao deixe de incluir um bilhete com o disquete indicando a regravacao desejada.

9. SCANNER #1 de Sao Paulo nos alertou que nao se deve retirar a etiqueta de trava de gravacao do lado A de JUMPMAN (S-096), pois quando o programa tenta gravar os "High Scores" no disquete, estraga o jogo.

10. As opcoes da MAILMERGE e SPELLSTAR que fornecemos junto com WORDSTAR 3.33 nao estao funcionando. Na realidade, transferimos estes arquivos da versao anterior e nao notamos que havia um problema de compatibilidade. Assim que arranjarmos as versoes certas de MAILMERGE e SPELLSTAR, avisaremos via Carta Circular.

11. O jogo BRIDGE TUTOR (P-027) esta com um defeito de fabricacao, pois algumas opcoes apresentadas no menu nao existem no disquete. Conseguimos verificar que os arquivos no disquete sao compilados, impossibilitando uma alteracao simples no programa para eliminar essas opcoes dos menus . Como nao temos nenhum outro programa similar no acervo, resolvemos deixa-lo como esta por enquanto.

APPLE II GS

Dentro em breve a Apple Computer devera lancar um novo micro na familia "APPLE", dando um novo passo a frente as vesperas de completar 10 anos de existencia como empresa. O coracao do novo micro e o microprocessador 65C816, um hibrido que funciona em 8 bits, mas que pode ser "acordado" para operar em 16 bits com enderecamento direto de memoria ate 16 Megabytes. Consequentemente, a operacao deste microprocessador fica 3 vezes mais rapida do que o IIe, quando imitando o IIe e 6 vezes mais rapido no modulo de 16 bits.

Ainda nao conhecemos o nome definitivo para o II GS. O nome mais falado e o "APPLE II GS". O formato deve ser similar ao Spectrum Ed, pois tera um teclado separado com bloco numerico incorporado e 4 ou 7 slots, onde podem ser instaladas placas compativeis com o IIe. O GS vira com 256K de RAM e 128K de ROM e um slot especial para expansoes de memoria ate um total de 1 Megabyte. Alem disso, havera conectores especiais para impressora, modem, mouse, RGB e "Appletalk" (rede local). Um relogio, um sintetizador de som (com 6 vozes) e 80 colunas tambem serao standard.

A Apple Computer nao deixou nada a desejar no soft do sistema. Applesoft ja vem embutido junto com um grupo de acessorios semelhantes ao PINPOINT (calculadora, bloco de recados, calendario, etc.). Ha tambem um "Painel de Controle" para modificar o horario do relogio, alterar a velocidade do microprocessador e o volume do som, mudar as cores de texto e fundo e definir o slot do sistema. Ainda dentro do ROM temos os controladores de 80 colunas e de todos os conectores especiais, um gerenciador de memoria e um "toolkit" para programadores. E admiravel que tudo isto coube em "apenas" 128K de ROM!

Para manter compatibilidade com o IIe, o GS continua com graficos em resolucao baixa, resolucao alta e dupla alta resolucao, como existem no IIe. No caso de dupla alta resolucao, a tela fica com 320 por 200 pontos e ha um conjunto de 4096 cores, das quais 16 podem ser ativas de vez. A inovacao no GS e a "super alta resolucao" com 640 por 200 pontos na tela em 4 cores, semelhante a AMIGA lancada no ano passado pela Commodore.

O lancamento seria em setembro para atingir as vendas de Natal e houve boatos que os precos dos modelos IIe e IIc iriam ser reduzidos ao mesmo tempo. O preco de lancamento

esta sendo cotado em torno de US$ 1.600,00. Nao encontramos estimativas da producao mensal prevista para o GS.

Ha uns meses atras, a Apple Computer forneceu prototipos e documentacao tecnica para os principais fornecedores de software com o objetivo de dispor de programas especificos para o GS, ja a partir do lancamento. Como consequencia, detalhes sobre o novo micro comecaram a vazar e a partir de maio deste ano comecaram a aparecer comentarios sobre as especificacoes tecnicas do GS em alguns "Bulletin Boards" piratas nos Estados Unidos, que utilizamos como base na preparacao desta materia. As especificacoes tecnicas nao devem ser muito alteradas, mas os itens controlados pelo Marketing da Apple Computer podem sofrer mudancas bruscas. Nao temos certeza sobre o nome, preco ou data de lancamento, mas certamente o novo micro aparecera brevemente.

Considerando o grande numero de IIe's e IIc's no mercado, podemos esperar novos programas que funcionarao perfeitamente no IIe, mas que terao um desempenho melhorado no GS. Possivelmente a Apple Computer sera obrigada a oferecer um novo "upgrade" para o IIe e IIc para resolver conflitos entre estes micros e o GS no novo conjunto de programas que aparecerao. Ficamos apenas na duvida como isto pode afetar o Spectrum ED e o TK 3000 que sao mais ou menos compativeis com o IIe de hoje. Ambos os micros sao diferentes do IIe original exatamente para incorporar a acentuacao em portugues. Como ficara a compatibilidade com a nova safra de programas?

PRODOS E DOS EM 40 TRILHAS

Todos nos sabemos (ou devemos saber) que dispomos de 35 trilhas em cada lado de disquete em todos os sistemas operacionais existentes para o Apple (DOS, CP/M, Pascal e PRODOS). Nossos amigos PC-maniacos (sera que tem?) dispoem de 40 trilhas utilizando os mesmos tipos de drives. Por que? Acontece que o drive do Apple foi lancado em 1978 e naquela epoca so existiam drives do tipo Shugart certificados para 35 trilhas.

A maioria dos associados do Clube dispoe de drives que permitem acessar ate 40 trilhas, que em certas situacoes representa um aumento de capacidade significativo e imprescindivel para viabilizar aplicativos com muitos dados. Na Coletanea de Julho/85 publicamos algumas rotinas de CHUPAO que explicam como aumentar DOS para 40 trilhas e na Coletanea de Outubro/85 publicamos uma versao de COPYA para copiar disquetes com 40 trilhas. A modificacao de CHUPAO para DOS e muito simples, com apenas 3 Pokes para modificar DOS: POKE 48894,N : POKE 46063,N : POKE 44725,N*4 .

Nestes comandos colocamos N=40 para 40 trilhas ou N=36 para 36 trilhas, se por acaso seu drive nao aceitar 40 trilhas. No pior dos casos da para espremer pelo menos mais 1 trilha. Outra boa dica e de utilizar PRONTODOS (B-B05/A) para ganhar mais 15 setores na trilha $2.

No caso de PRODOS, os apostolos Worth e Lechner forneceram a dica de como conseguir 40 trilhas no livro BENEATH APPLE PRODOS, conforme lembrado pelo DISK FULL do Rio de Janeiro.

Na pagina 7-26 temos as instrucoes de como modificar PRODOS.SYS (versao 1.0.1) e FILER (versao de 1984) para funcionarem com 40 trilhas:

PRODOS.SYS:

```
UNLOCK PRODOS
BLOAD PRODOS,TSYS,A$2000
CALL -151
520D:40
3D0G
SAVE PRODOS,TSYS,A$2000
LOCK PRODOS
```

FILER:

```
UNLOCK FILER
BLOAD FILER,TSYS,A$2000
CALL -151
4244:40
79F4:28
3D0G
BSAVE FILER,TSYS,A$2000
LOCK FILER
```

Ainda nao encontramos as alteracoes necessarias para Pascal e CP/M. Se alguem souber como criar disquetes em 40 trilhas com esses sistemas operacionais, mande a dica para o Clube e a publicaremos numa Carta Circular futura.

CRYPTO (D-159/B)

CRYPTO, como o próprio nome sugere, é um utilitário que permite criptografar arquivos. O processo é feito através de um gerador de números ao acaso que garante que só haverá repetição da mesma sequência após 3.4 X 10E38 números gerados. Portanto, a possibilidade de se conseguir realizar uma criptoanálise com sucesso é praticamente nula. Só quem conhece a senha poderá mais tarde decriptar o arquivo. A senha pode ter até 16 caracteres quaisquer com exceção do RETURN (CTRL-M). Recomendamos fortemente que se guarde a senha por escrito. Em caso de perda não se consegue mais recuperar o arquivo. A forma mais simples de criar uma senha é digitar uma serie de números. Embora o programa permita caracteres do tipo CTRL qualquer coisa, não se deve usá-los. Como eles não aparecem na tela, pode ocorrer que, por alguma razão, o computador em lugar de registrar, por exemplo, CTRL-A, registre apenas A. Mais tarde, será impossível decriptar o arquivo.

Além de se poder criptografar arquivos, também é possível comprimi-los desde que estejam em ASCII. Apesar da técnica de compressão estar baseada em certos pressupostos a respeito da frequência de certas letras em inglês, o programa funciona perfeitamente com a lingua portuguesa. Há um ganho notável de espaço sobre a versão não comprimida. Para testar a sua eficiência e compatibilidade, usamos um arquivo binário (um arquivo com texto em português gerado no MAGIC WINDOW II) com cerca de 100 setores. A versão comprimida reduziu os 100 setores para apenas 54, resultando em um ganho de cerca de 46%. Este resultado está dentro do previsto pelo manual: o fabricante afirma que o ganho deve variar entre 40 a 50%. O manual é bastante útil e fornece inclusive o endereço e o que faz cada uma das sub-rotinas, escritas em linguagem de máquina, que formam o programa.

Portanto, recomendamos este utilitário para aqueles usuários que precisam manter seus arquivos protegidos ou que querem reduzir o espaço que eles ocupam nos disquetes.

DICAS PARA DESPROTEGER PROGRAMAS

A principal razão para se desproteger um disquete está na possibilidade de se poder mudar o programa para as necessidades de cada usuário. Como razões secundárias, podemos citar:

a) a facilidade de se conseguir cópias sem precisar recorrer ao fabricante (necessidade premente quando se precisa acessar constantemente o disco original e se corre o risco de danificá-lo);

b) a possibilidade de se colocar o programa em um disco rígido ou numa expansão de RAM;

c) a vantagem de se poder colocar um sistema operacional de acionador de disquete (DOS) mais rápido, por exemplo, do tipo PRONTO-DOS (geralmente, os programas protegidos tendem a realizar várias leituras com a finalidade única de verificar se o disquete é um original ou uma cópi., e, portanto, possuem um "BOOT" muito lento).

Inúmeras produtoras de "software" nos EUA desistiram de colocar proteções nos seus programas, principalmente aquelas que trabalham na área de aplicativos comerciais. O que terminou por concentrar as técnicas de proteção sobre jogos e alguns aplicativos feitos para o grande público: programas para desenhar, imprimir gráficos, agendas pessoais, etc.

Quem deseja aprender a desproteger programas, deve-se armar de muita paciência e de muitas informações na área de DOS (ver Carta Circular de setembro de 86 para algumas dicas) e de programação em linguagem de máquina (menos necessário). Nesse primeiro artigo, vamos nos concentrar em dar uma lista comentada de aplicativos, manuais e publicações úteis para quem quer se aventurar nesse tipo de atividade. A primeira ferramenta necessária é um bom leitor de trilhas. Ele permite observar as modificações que, por ventura, foram feitas no BYTE de sincronização (no DOS normal ele é igual a FF), no campo de endereçamento (normalmente o prólogo é formado por D5 AA 96) e no campo de dados (normalmente o prólogo é dado por D5 AA AD). No acervo do Clube há uma série de ótimos utilitários:

THE LINGUIST do CIA FILES (C-003/B) - simplesmente perfeito quando combinado com o TRICKY DICK (leitor de setores) do CIA FILES: permite descodificar o volume, o número da trilha e o número do setor físico desde que o cursor esteja no local apropriado;

TRACK EDITOR do NIBBLES AWAY II C3 (C-023/B) - não possui os recursos do anterior, mas mostra os BYTES de sincronização em inverso, o que ajuda para quem está se iniciando;

NIBBLE EDITOR do COPY II PLUS 6.2 (C-087/A) - muito bom, possui uma opção para analisar a trilha, imprimi-la, e permite alterar o conteúdo da trilha e escrevê-lo no disquete.

TRAX do BAG OF TRICKS II (D-147/B) - mostra a trilha na sua forma física como os outros; se a configuração não se afastar muito do padrão normal, analisa a trilha e exibe os prólogos de endereçamento e de dados. É a melhor opção para quem está começando.

Para produzir uma versão do disquete com o campo de endereçamento e de dados normalizado, a melhor opção é o SUPER IOB 1.5 que se encontra no HARDCORE SOFTKEYS - A (D-111/A). A documentação do programa se encontra na revista Hardcore #22. Se o disquete protegido, isto é, o disquete com um DOS modificado, foi alterado de modo que já se consegue copiar o programa normalmente (por exemplo, com COPYA ou LOCKSMITH na sua versão rápida), isto não significa que ele já esteja funcionando. Ainda são necessárias algumas modificações. Para se obtê-las, é preciso contar agora com um bom editor de setores. Os mesmos utilitários citados acima podem servir muito bem:

TRICKY DICK do CIA FILES - além de poder ser chamado a partir do THE LINGUIST, ele possui uma série de recursos muito valiosos: permite ler disquetes com prólogo de endereçamento e de dados alterado, descodificar os bytes tanto no formato ASSEMBLER como em INTEGER BASIC ou em APPLESOFT;

SECTOR EDITOR do NIBBLES AWAY II C3 - sem os recursos do anterior, mas de fácil manipulação; permite ver os 256 bytes ao mesmo tempo, além de descodificar os bytes no formato ASSEMBLER (disassembler);

SECTOR EDITOR do COPY II PLUS 6.2 - excelente, principalmente quando se usa a opção PATCH READ/WRITE que permite modificar bastante os parâmetros normais de DOS (prólogos, desconsiderar o checksum, etc.).

ZAP do BAG OF TRICKS II - muito bom, permite usar a tela de 80 e conta com muitos recursos de edição de setores.

Evidentemente esses utilitários permitem apenas alterar a informação contida nos setores de um disquete. Eles não ensinam o que se deve alterar. Para se obter este tipo de informação, é preciso consultar vários livros e manuais sobre DOS, linguagem de máquina e endereços especiais no APPLE. Recomendo as seguintes obras:

Manual do CIA FILES - uma aula muito clara sobre DOS, formatação de disquetes, codificação de programas, além de conter numerosas dicas sobre técnicas de desproteção;

BENEATH APPLE DOS e BENEATH APPLE PRODOS - a bíblia sobre DOS e PRODOS: contém todas as informações sobre esses dois sistemas operacionais; não é tão didático quanto o anterior - exige uma certa experiência e muita atenção - mas é o mais completo; esses livros foram escritos pelos mesmos autores de BAG OF TRICKS II; uma boa maneira de lê-los é combiná-los com o uso do BAG OF TRICKS II em um disquete não protegido, por exemplo, o disquete mestre que acompanha o computador;

Manual do COPY II PLUS - simples, mas muito bom para quem está começando;

HARDCORE COMPUTIST - a melhor e praticamente a única revista na área; alguns dos artigos são verdadeiras aulas, no estilo passo a passo, de como desproteger programas.

Para aprender ASSEMBLER, a opção mais simples e fácil é usar o programa THE VISIBLE COMPUTER (D-038/B) junto com o manual. Aliás, só o manual já justificaria o investimento. O aprendizado, certamente, não é do dia para a noite. As instruções mais importantes, quando se visa desproteger programas, são as que testam o estado das "FLAGS" (verificam as condições atuais do micro-processador) e as instruções de salto condicionadas. Em uma carta circular futura, estaremos exemplificando algumas das informações acima.

PERGUNTE A ANALISTA



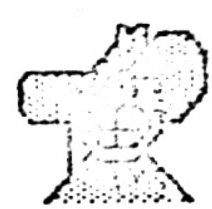
LADY SOFTWARE

Trim!!! Trim!!! Por que o telefone so toca quando a gente esta no banho? Ha anos resolvi este problema instalando um telefone ao lado da banheira. Desta vez era meu "velho" amigo Capitao Gancho. Conheco-o desde a epoca quando ele ainda tinha a mao esquerda. Eu gostava demais daquela mao. Ele so liga para mim quando ele tem problemas. Desta vez nao deu outra. Ele me convidou para responder as duvidas dos associados do Clube, alegando que estava faltando um toque feminino no Clube. Ha! Concordei porque ele me disse que 95% dos associados sao homens e todos simpaticos. Irresistivel! Mandem-me suas perguntas, mas so responderei as que souber a resposta e so responderei (por enquanto) atraves da Carta Circular. Publicaremos as melhores perguntas. Infelizmente, o Gancho me proibiu de aceitar "Contatos Imediatos" com voces enquanto eu trabalhar no Clube. Agora responderei apenas a duas perguntinhas para esquentar os motores.

PERGUNTA: Meu micro tem um "teclado inteligente" e nao consigo sair do editor de MAGIC WINDOW, pois o comando normal (CTRL+SHIFT+P) so imprime "PRINT". (CNI - Rancharia - SP)
RESPOSTA: Na maioria dos micros com teclado inteligente, o comando SHIFT+CTRL+P no MAGIC WINDOW foi substituido pelo comando CTRL+SPACE BAR. Experimente! Por falar em teclados, deixo minhas unhas bem curtas para ganhar velocidade ao bater cartas no micro.

PERGUNTA: No PFS:FILE e PFS:REPORT quando apresentada a tela do menu de opcoes e digitado o numero desejado, o cursor salta para a margem esquerda da tela e nao aceita a digitacao do nome do arquivo. Ha um defeito nesses programas? (JOINVILLE - Curitiba
RESPOSTA: Nos programas PFS usamos CTRL+C ao inves de RTN. Pelo que voce descreveu, voce esta usando RTN e nao CTRL+C. Voce sabia que PFS nao significa "Perfume Frances Sensual"?

O AVENTUREIRO ELETRONICO



CAPITÃO SAFARI

Chovia, era bem tarde da noite, e lá estava eu e o meu fiel chapéu diante da tela verde. Ria com todos os meus dentes diante de mais uma vitória. Sempre procuro chegar ao final de minhas aventuras. Foi nesse momento que o telefone tocou. Era o outro capitão, o que tem um gancho no lugar da mão, convidando-me para escrever uma coluna sobre aventuras. Ele sabe que sou o aventureiro que mais quilobytes percorreu até hoje. Aceitei rapidamente. Agora posso

entrar em contato com outros aventureiros eletrônicos. Todo mês estarei apresentando pelo menos duas aventuras. Também responderei nessa coluna quaisquer dúvidas que vocês tenham sobre as aventuras que eu indico. Escrevam para mim. Pretendo publicar os nomes dos associados que completarem as diversas aventuras. Mande uma descrição da última tela e se torne um aventureiro consagrado.

Para começar minha nova carreira de colunista, selecionei uma aventura espacial, GRUDS IN SPACE (S-135), e uma outra baseada em um filme recente, DARK CRYSTAL (S-821 e S-822).

GRUDS IN SPACE: Uma bela aventura com texto e gráficos em alta-resolução. Os efeitos sonoros são divertidos. Mas vamos ao que interessa. Você é capitão de um cargueiro espacial. Por alguma razão, se torna a única esperança de transporte. Querem que você leve uma carga de combustível de Saturno para Plutão. Os riscos são altos mas a recompensa é tem grande. Mas suas andanças espaciais você encontrará várias naves e tipos. Alguns são bastante amistosos. Outros são certos tipos que minha avó não receberia em casa. Quando a aventura começa, você está na sua nave. Aperte qualquer tecla para avisar que você existe. O computador da nave irá avisá-lo que alguém deseja lhe transmitir uma mensagem. Tudo bem, mas é preciso encontrar a sala de comunicação.

A primeira regra para quem deseja ir longe em uma aventura é: faça um mapa dos locais por onde você passa. Mas existe também uma regra zero: prepare sempre um disquete para gravar até o ponto que você conseguiu atingir. Ninguém termina uma aventura em uma única tentativa. Portanto, procure mapear a sua nave para não se perder dentro dela. Faça o mesmo sempre que chegar a um local novo.

Para ir até a sala de comunicação, digite W (vá para oeste) e depois S (vá para sul). Dentro da sala, é preciso apertar o botão verde ("PUSH GREEN BUTTON"). Pronto, o computador transmite a mensagem. Não se esqueça de anotar as coordenadas de navegação e de tele-transporte. Para encontrar o console auxiliar de navegação, digite N (vá para o norte), D (desça), D e W. Pronto, você chegou na parte de baixo da nave, na cabine de navegação. Para entrar as coordenadas, digite "TYPE 64-18-52". Pelo menos, já estamos indo na direção de Saturno. A sala de tele-transporte se localiza a oeste. Entre as coordenadas de tele-transporte. Para entrar dentro dele, use o comando "GO WINDOW". Bem, agora que você está em Saturno, procure resolver sozinho a situação.

DARK CRYSTAL: A coisa aqui está preta. O cristal que mantinha a ordem no planeta quebrou-se. Você, que se chama JEN precisa encontrar a lasca que se desprendeu do cristal e colocá-la, UFA, no lugar no mesmo instante em que os três sóis estiverem alinhados: a tríplice conjunçao. O pior de tudo: acabaram com a sua raça e sobrou você e uma linda jovem. Juntos precisam derrotar os apavorantes SKEKSIS. Eles são os responsáveis pelo massacre. Se o cristal permanecer quebrado, eles e seus asseclas, os mortíferos GARTHIM, dominarão o mundo. Ora, eles são feios demais para ganharem: tente impedi-los !

Quando a aventura começa, você está no Vale das Pedras. Assim que se toca em alguma tecla,

recebe-se a notícia de que URSU, uma santa criatura, está morrendo. Ele precisa urgentemente falar com você. Infelizmente, o emissário não nos conta o local onde ele está. Mas o Capitão Safari sabe e vai ajudá-lo. Andando na direção do oeste (W) se chega ao "Circle of Stones" (círculo das pedras, aliás parecido com aquele que existe na Inglaterra). Continue indo para oeste até chegar a uma caverna. Entre nela. No fundo, voce encontrara o velho URSU. Para fazê-lo falar, basta digitar "ASK URSU". Ouça com bastante atenção tudo que ele diz. Daí para frente, é por sua conta. Para usar as palavras de um outro amigo: "Que a força esteja com você !".

CHAMADAS

1. LORD NELSON (Roberto) do Rio de Janeiro solicitou que informassemos aos demais associados da sua cidade que ele oferece servicos de assistencia tecnica para video, TV, som e micro computador Apple. O telefone e 325-7031 e fica na Barra da Tijuca. Esta nao e uma recomendacao do Clube. Pedimos que os associados que utilizarem a assistencia tecnica do Roberto nos avisem depois sobre a qualidade dos servicos prestados.

2. MULA de Salvador quer vender um RF da Unitron e deseja receber informacoes detalhadas sobre o Laser 128 americano e a impressora colorida Imagewriter II. Associados de Salvador interessados em contatos devem enviar uma carta com nome e telefone via Clube.

3. FULCANELI de Ituiutaba-MG procura copias dos seguintes programas: BIOFEEDBACK MICROLAB, CARDIOVASCULAR FITNESS, LEARNING TO COPE WITH PRESSURE, RELAX!, SCIENCE TOOLKIT E TEMPERATURE LAB. "Socorra um applemaniaco em desespero!"

4. SUMOTORI de Sao Paulo esta tendo dificuldades para imprimir graficos com o micro ELPPA II, a impressora LX-90 e a interface paralela Spectrum (da Micro Engenho II). Os graficos saem distorcidos. Se alguem tiver alguma sugestao e favor informar.

5. MACIEIRA ***** e GABY de Belem precisam de ajuda para acabar o jogo FRAKTURED FAEBLES (S-101). Como atravessar o espinheiro? O que significa o trocadilho do Mendigo Cego?

6. Teremos disponiveis mais 10 micros da serie Xe e, equivalentes ao IIe americano. Eles ficarao prontos ate o final de outubro. O preco com a placa de 64K de memoria auxiliar e 80 colunas ficou em Cz$ 12.000,00. Interessados devem entrar em contato com o Clube.

7. BEMG de Betim-MG procura copias dos artigos "Investor Price File Editor" e Nibble Investment Adviser" da revista Nibble Vol. 6, #10 e #12. Favor enviar copias via Clube.

8. BANSHEE do Rio de Janeiro quer saber se alguem conseguiu utilizar a opcao $USES no sistema operacional Pascal.

9. ROCKFELLER de Florianopolis procura fitas/cartuchos de reposicao para a impressora Scribe. Se alguem ja achou algum fornecedor nacional para esta fita e favor informar.

10. ZORR de Belem gostaria de contatar outros associados da sua cidade. Enviem cartas com seu nome e telefone via Clube.

11. CARRO 00131 de Mogi das Cruzes - SP procura o livro "Apple Graphics & Game Design".

12. DR. MAYBE de Belem quer vender um trator para impressora FX-80. Contatos via Clube.

13. CASCATINHA de Campo Grande quer usar a placa relogio com DBASE II para datar os arquivos automaticamente. Alguem conhece algum comando ou tecnica para conseguir isto?

COLETANEA DO MES - OUTUBRO/86

LADO-A

- JANSSEN de Campinas enviou THE NIBBLE MEDIC.
- CAPITAO TORMENTA do Rio de Janeiro mandou uma tabela de comandos para MAGIC WINDOW IIe.
- MANCHA NEGRA do Rio de Janeiro forneceu os utilitarios DISK DOC II, DECISAO, MAXXI CATALOG e PREVISAO DE PARTO DE BOVINAS (uma agenda para Touros)
- GREEN COLLAR de Manaus mandou RUBIK'S CUBE e GERADOR DE ETIQUETAS.
- RODAN de Salvador enviou DESK MASTER.

LADO-B

- DR. MICRO(BIO)!!! de Sao Paulo preparou mapas em alta resolucao para 7 aventuras.
- FALCON - de Manaus enviou uma AGENDA ELETRONICA, desenhos para PRINT SHOP, LEXITRON, PALPITES DA LOTO e um conjunto de 3 joguinhos.

ENCOMENDAS PARA OUTUBRO

Segue anexo o formulario de pedido para outubro/86. Se tiverem qualquer duvida sobre o pedido liguem para mim no (011) 826-5375 as tercas, quartas ou quintas das 20:00 as 23:00 hs. E favor enviar os formularios ate 20/10 para serem atendidos dentro do prazo normal.

Atenciosamente,
Capitao Gancho (David)

PROPAGANDA ELEITORAL GRATUITA



